

ARTIGO ORIGINAL

**A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Anderson Oramisio Santos<sup>1</sup>  
Guilherme Saramago de Oliveira<sup>2</sup>  
Camila Rezende Oliveira<sup>3</sup>

**Resumo**

As brincadeiras, os brinquedos e os jogos são elementos peculiares do universo infantil e encontram-se interligados ao lúdico e ao mundo não só da criança, como também ao mundo do adulto. O presente estudo tem por objetivo analisar a ludicidade no trabalho pedagógico na Educação Infantil a promover a interação entre as crianças e o objeto de aprendizagem e, para fundamentar essa proposta, utilizou-se de uma pesquisa bibliográfica, apoiada em autores como: Kishimoto (2011), Uizinga (1996), Brougère (2010), Vygotsky (1998), dentre outros. Concluiu-se que a ludicidade além de favorecer a aprendizagem no processo de ensino e aprendizagem, tem contribuído para a socialização, o aprendizado de regras e a construção do conhecimento, constituindo-se em uma importante ferramenta pedagógica.

**Palavras chave:** Ludicidade; Desenvolvimento Infantil; Educação Infantil.

**Abstract**

Plays, toys and games are peculiar elements of the children's universe and are interconnected to the playful and to the world not only of the child, but also to the adult world. to promote interaction between children and the learning object and, to support this proposal, a bibliographic research was used, supported by authors such as: Kishimoto (2011), Uizinga (1996), Brougère (2010), Vygotsky (1998), among others. It was concluded that playfulness, in addition to favoring learning in the teaching and learning process, has contributed to socialization, the learning of rules and the construction of knowledge, constituting an important pedagogical tool.

**Keywords:** Playfulness; Child development; Child education.

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação. Docente do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Jataí. E-mail: anderson.santos@ufj.edu.br

<sup>2</sup> Doutor em Educação. Docente do Curso de Pedagogia e do PPGED da Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: gsoliveira@ufu.br

<sup>3</sup> Doutora em Educação. Docente do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Jataí. E-mail: milarezendeoliveira@hotmail.com

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

### 1. Introdução

Houve um tempo em que a ludicidade era considerada somente um passatempo para crianças na escola. No entanto, a ONU, em seu Art. 31 da Convenção dos Direitos da Criança (Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990) e aprovado por outras nações, estabeleceu que “[...] toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogo e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida cultural e das artes. ” Nesse sentido, o ato de brincar passou a ser aceito e adotado como uma didática pedagógica de longo alcance, como método de exploração e desenvolvimento de dimensões da intelectualidade. Segundo Del Priori (2009), a criança passou a ser considerada sob uma perspectiva de maior valor e, como consequência, diante de pesquisas envolvendo os direitos e possibilidades da infância, o ato de brincar tornou-se expressivo na Educação Infantil.

Brincar é uma atividade lúdica, sendo a ludicidade um termo muito discutido entre os estudiosos da Educação Infantil. Lúdico é aquilo que diverte, ou que se pratica por prazer. Portanto, no ambiente escolar, para que a atividade seja lúdica, deve proporcionar o sentido de liberdade que a criança deve ter ao saber que pode escolher e decidir se participará ou não daquele momento (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010).

Brincadeiras na Educação Infantil são utilizadas como recursos didático-pedagógicos em salas de aulas, ou seja, é a ludicidade que proporciona ao educando a aprendizagem de forma prazerosa. Brincar, como recurso didático, é mais do que o faz de conta, quais as crianças estão habituadas, uma vez que, mediadas pelos educadores, novas experiências são criadas oferecendo desafios que despertam o desejo nas crianças de buscarem a superação e criarem novos através do compartilhamento com os pares.

O ato lúdico envolve jogos e brinquedos como uma atividade individual ou coletiva e é através dele que as crianças manifestam seus sentimentos e emoções, além de aprenderem que há regras a serem seguidas e respeitadas. É assim, que iniciam sua compreensão e prática da empatia, aprendendo como se colocar no lugar do outro e expressar o que sentem e pensam.

O objetivo central desse estudo é examinar como o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, considerando fatores importantes para uma ação planejada, na qual a ludicidade se faz presente.

A metodologia desta pesquisa apoia-se em uma abordagem qualitativa, enquadra-se em uma pesquisa bibliográfica. Para Demo (2000), a pesquisa teórica tratada neste trabalho, como bibliográfica, é indispensável para a construção do conhecimento, uma vez que permite “[...] a formulação de quadros explicativos de referência, burilamento conceitual, domínio de alternativas, domínio de alternativas explicativas na história da ciência, capacidade de criação discursiva e analítica” (DEMO, 2000, p. 21).

Assim, a brincadeira é uma atividade lúdica e pedagógica na Educação Infantil, provocando mudanças no desenvolvimento psíquico da criança no qual se desenvolvem os processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para outros níveis superiores de desenvolvimento do comportamento, das emoções e da própria inteligência.

## **2. A Ludicidade no desenvolvimento infantil**

No ambiente escolar, prevalecem os conceitos já elencados. Porém, brincadeira também pode ser entendida como “[...] festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.” (LAROUSSE, 1982).

Brincar é um ato natural, livre, espontâneo, proporcionador de prazer e importante para pessoas de todas as faixas etárias ou esferas sociais, contribuindo na construção da formação da personalidade do indivíduo.

A ludicidade é conceituada por Oliveira (1985, p.74) como uma estratégia metodológica que proporciona “[...] uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula à crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.” Partindo-se desse pressuposto básico, considera-se que o lúdico utilizado como ferramenta didático-pedagógica, é um método que pode ser essencial no desenvolvimento das ações educativas e com potencial de consolidação da aprendizagem na Educação Infantil.

Para tanto, visando elucidar esse estudo, torna-se necessário realizar as definições e terminologias como o jogo e a brincadeira recorreremos aos estudos de Vygotsky e seus colaboradores: Elkonin (1998) utilizava somente a expressão jogo como atividade principal, já Luria (1987), Vygotsky (2004; 1998), Leontiev (1988) e Usova (1979), os quais vislumbrava que a atividade lúdica tem como atividade principal na pré-escola e, cientificamente, apontam uma diferenciação entre essas atividades.

Nesse sentido Vygotsky e seus colaboradores asseveram que,

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

Não há uma separação etimológica entre os termos jogo e brincadeira que, em algumas circunstâncias, são praticamente utilizados como sinônimos, na medida em que se mesclam em diversos momentos de uma mesma obra. Todavia, como o próprio Elkonin destaca (1998), isso não necessariamente significa que jogos e brincadeiras sejam sinônimos (VYGOTSKY, 1998, p. 89)

Em uma revisão nas obras completas de Elkonin (1998), Leontiev (1988) e Vygotsky (1998), que apresentam indícios de passíveis diferenças entre as terminologias.

Para Vygotsky (1998),

As atividades lúdicas englobam tanto as brincadeiras como os jogos, inclusive os esportes. Os jogos protagonizados evoluem até a construção dos jogos pré-desportivos (amarelinha, brincadeiras de roda, pega-pega, esconde-esconde, bandeirinha) e destes aos jogos esportivos, para apenas posteriormente desaguarem no moderno sistema simbólico erigido pela sociedade capitalista classificado como esporte (VYGOTSKY, 1998, p. 89).

Nessa linha de aprofundamento nos escritos em Vygotsky (1998), ressalta que os jogos praticados pelas crianças se ampliam por meio de conjunturas em que a imaginação, o simbólico assume o papel de principal da atividade, ficando as regras subordinadas àquelas situações, até a construção de um espaço que inverta esta racionalidade lógica, passando as regras a sobrepesar sobre o ambiente e a imaginação. Percebe-se, também, que raramente Vygotsky (1998), utiliza a terminologia brincadeira.

Para Kishimoto (2011, p.18), a expressão jogo possui maior complexidade para ser definido devido às diversidades culturais e, por isso, cada jogo possui singularidades: jogo para uma cultura não é o mesmo para outra. Como exemplo, tomemos a boneca que as crianças consideram como um simples brinquedo e, para algumas comunidades indígenas são símbolos de divindade. Nesse contexto, o referido autor reitera que pode ser definido como “[...] o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras ou como um objeto.” Assim, a diferença de jogo e brinquedo está implícita nos diversos conceitos, que os grupos sociais adotam.

Nessa mesma linha de pensamento, Kishimoto (2011), leciona que o uso que a criança faz do jogo depende da cultura e que se insere. Como citamos antes, jogo exige disciplina no seguimento das regras e de certas habilidades, enquanto o brinquedo é livre e sem normas a

serem seguidas e, portanto, tem função educativa e lúdica, e pode proporcionar ou não o prazer. Enquanto joga, a criança percebe desafios novos como situações que a levam a superar receios, inseguranças e indecisões.

Na concepção de Vygotsky (1998), em relação aos jogos, menciona que,

Não importa o tipo de jogos, pois os mesmos agregam uma determinada situação fictícia e regras, as quais, tal qual o mecanismo construtor das funções psíquicas superiores (memória, atenção voluntária, imaginação, consciência, linguagem), se desenvolvem do exterior (sociedade) para o interior (consciência), uma vez que o processo de internalização das regras nas atividades lúdicas é organizado tal qual a formação de qualquer constructo humano, sendo que a sociedade necessariamente se configura como o palco inicial de nossas apropriações, sejam elas lúdicas, artísticas ou laboriosas (VYGOTSKY, 1998, p. 96).

Durante o jogo, a criança enfrenta novas situações desafiantes e aprende a superar seus medos, adquire a percepção para julgar, raciocinar e argumentar, que a induz a buscar recursos estratégicos para ser vitoriosa no jogo e, assim, exercita autonomia e a cidadania. Como finalidade educativa, jogos e brincadeiras contribuem como complementação dos saberes do sujeito e sua forma de apreender o mundo e a realidade que o circunda.

Patury e Cardoso (2012, p. 04), alertam-nos para a importância de considerar que os jogos não são as únicas atividades lúdicas, mas “[...] incluem qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer.” Nessa perspectiva, o ato de contar histórias, de criar dramatizações, de oferecer leitura prazerosa, um filme, música entre outras opções outra obra artística, são momentos lúdicos.

Para esse desenvolvimento intelectual e físico, os jogos e brincadeiras são de grande importância nas diversas fases de suas vidas, para que possam expressar sentimentos e sensações, quanto à apreensão de saberes, relacionamento com o mundo e o autodomínio. Assim, quanto mais estas atividades lúdicas se repetem, mais aumenta a autoconfiança e habilidades das crianças (ANTUNES, 2008, p. 37-38).

Para o referido autor, ao se relacionarem com os jogos, os educandos têm a chance de desenvolverem sua criatividade e imaginação, o raciocínio lógico, a capacidade de concentração, além de oportunidades de socialização e respeito ao outro. O jogo estimula de forma integral as inteligências da criança, sendo fundamentais para o ensino e a aprendizagem, já que se pode estimular a criatividade, o raciocínio lógico, concentração, socialização e respeito mútuo.

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

As áreas socioafetivas, cognitivas e de motricidade são desenvolvidas e potencializadas através da prática de jogos intencionais. Na área socioafetiva, sabemos que os jogos pedagógicos são importantes para que as crianças se tornem mais altruístas, pois desenvolvem esta qualidade a partir de interações e comunicação com outras crianças, isto é, tornam-se menos egocêntricas na colaboração e na competição, pois seguem as regras estabelecidas pelo próprio jogo. No que se refere à cognição, o jogo permite a ampliação de inter-relações sociais, a compreensão do sentido da ordenação, classificação e a organização de tempo e espaço. No desenvolvimento da motricidade, as atividades realizadas com jogos facilitam ao educando a criação de seus jogos e desafios, permitindo que os educadores avaliem a coordenação motora de cada educando.

De acordo com por Dallabona e Mendes (2004, p. 109), Vygotsky (1984) refere-se às brincadeiras e jogos na Educação Infantil e atribui um relevante papel a essas atividades

[...] na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos (VYGOTSKY, 1998, p. 96).

Para Vygotsky (1998, p.96-97), as crianças que brincam vivenciam uma infância feliz e alcançam uma maturidade física e emocional equilibrada e tranquila, encontrando maiores facilidades na solução de dificuldades cotidianas. O brincar é fundamental na vida da criança, pois é por meio de brincadeiras que ela recria sua realidade, estabelece relacionamentos interpessoais em seu cotidiano e vivencia a alegria e o prazer.

Ademais, é brincando que ela aprende a diferenciar o certo do errado, o bem do mal e pratica esta aprendizagem em sua convivência com o outro, resolve situações de conflito, enfrenta desafios, cria e recria situações. Nesse sentido, Kishimoto (2001, p.67), assegura que “[...] toda experiência resgatada através das brincadeiras contribuirá para o crescimento da criança no seu modo de ver e atuar no mundo. ”

Para Rizzi e Haydt (1988, p.15), brincadeiras possibilitam a conquista e a formação da identidade do homem no desenrolar de sua vida a partir da infância. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Logo, a atividade de brincar é essencial para o desenvolvimento da

criança em idade pré-escolar, auxiliando-a a se autoafirmar como pessoa, a manifestar pensamentos e emoções, conquistando autonomia, autenticidade, compreender e fazer a leitura de seu meio social.

Conforme se evidenciou, a criança vive num contexto sócio-histórico construído sobre valores e significados eleitos pelos componentes de seu meio e, assim, pela convivência, incorpora as experiências socioculturais sobre o ato de brincar e seu sentido no âmbito das relações interpessoais e das interações. É brincando que as crianças desenvolvem o imaginário e ultrapassam os limites da realidade, recriando-a, expressando os limites que a impedem de alcançar objetivos por meio do uso da palavra. O estímulo para estudar e se apropriar de conhecimentos, vem através das brincadeiras e jogos, que motivam as crianças, tornando a aprendizagem prazerosa, contribuindo para a aquisição de saberes e desenvolvimento de habilidades e competências.

Esclarecendo melhor, o ato de brincar é levado para o interior das salas de aulas, não se restringindo mais ao horário de recreações habituais e tradicionais nas escolas. Esses momentos devem ser explorados didaticamente, sendo mediadas pelos educadores.

Reiteramos as afirmações de Maluf (2003) sobre o desenvolvimento infantil, mudando o conceito do brincar somente como lazer.

[...] a criança desenvolve-se num meio distante do lúdico [...] onde o que é mais importante é estudar, aprender, adquirir conhecimentos, desenvolver habilidades, estimular as inteligências, visando aos objetivos alheios aos seus interesses. A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta de mundo (MALUF, 2003, p. 32).

Esse conceito mais avançado e significativo do lúdico supera a tradição que muitas instituições escolares ainda seguem, mantendo conteúdos programáticos que se impõem, sem relevar os pré-conhecimentos que as crianças possuem. Esses saberes são uma bagagem cultural que a criança leva consigo para o ambiente escolar e devem ser trabalhados paralelamente às atividades lúdicas, que enriquecem a aprendizagem. Ao ampliar o uso da ludicidade na aprendizagem escolar, o professor estará conduzindo os educandos à percepção de hábitos e atitudes que o lúdico favorece, contribuindo para que eles alcancem um nível de maturidade de cidadãos capazes de conviver em seu meio social.

Dentre as contribuições de Dallabona e Mendes (2004), apontam que

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos (DALLABONA: MENDES, 2004, p.109).

Sob esse prisma, trata-se de um processo que contribui para que as crianças adquiram e consolidem valores e conceitos, o que nos remete à compreensão da relevância do ludismo como instrumento que desenvolve o potencial da criança, incluindo a afetividade, cooperatividade, criatividade e autonomia. Como atividade física e mental, o jogo faz parte de um universo de aspectos que constroem a personalidade, ao aprender a lidar com momentos de sua cotidianidade.

O desenvolvimento cognitivo das crianças dá-se também, através das brincadeiras. Cada criança possui singularidades, complexidades, porém é um ser integral com sua visão própria sobre o mundo em que se insere e as perspectivas oferecidas por esse universo devem ser interpretadas segundo a fase de vida da criança.

Nos escritos de Machado (1994), brincar é viver com criatividade e prazer o mundo. Ao ser explorado com métodos lúdicos, a criança sente-se senhora do seu espaço e esta sensação de liberdade lhe permite expressar fantasias, pensamentos, sentimentos, associações com a vida real, além de raciocinar, refletir, descobrir, persistir, apropriar-se de saberes e como cria estratégias de ser a vencedora num próximo desafio.

Para Almeida (2008), os jogos são usados como métodos de desenvolvimento psicossocial. O referido autor, cita classificações entre essas atividades lúdicas em três momentos: jogo afetivo, cognitivo e corporal. Os jogos afetivos propiciam o intercâmbio afetivo entre os jogadores, favorecem novas ideias para o trabalho grupal e possibilita a identificação de níveis de maturidade no desempenho desses participantes; jogos cognitivos contribuem para o aumento da percepção e facilita às crianças a realização de cálculo mental que exige concentração e atenção. Sendo, portanto, essenciais no desenvolvimento do raciocínio lógico imprescindível na aprendizagem da matemática; jogos corporais envolvem as crianças em atividades motoras que requerem participação integral de cada uma para alcançar o desempenho desejado, além de facilitar a identificação de níveis de desenvolvimento da motricidade das crianças.

Ainda destaca, os jogos como ferramentas para se trabalharem aspectos emocionais e éticos: ansiedade, respeito aos limites, autonomia, criatividade, autocapacidade, controle

segmentar ou motricidade, percepção de antecipação e desenvolvimento de estratégias, socialização e coletividade. Assim, é possível entender a extensão que jogos e brincadeiras influenciam na formação dos indivíduos conscientes e cidadãos críticos.

### **3. Brincando na escola: Objetos, significados e desenvolvimento infantil**

A ludicidade é um caminho para as pessoas se inter-relacionam com o meio social, ou consigo mesmas, sendo esse um aspecto da personalidade do homem. O lúdico, na forma de brincadeira, tem um contexto histórico e sociocultural sob a perspectiva de atividades, pelas quais as crianças podem reconstruir a realidade, utilizando esquemas simbólicos pessoais.

Para Vygotsky (1984), no contexto da Teoria Histórico-Cultural, destaca que os indivíduos se desenvolvem através de interações que envolvem transformações do ambiente em que se inserem. Trata-se de um desenvolvimento presente nas práticas educativas, sociais e culturais, na aprendizagem, nas experiências individuais, uma evolução que o autor buscou compreender e interpretar, tendo como objeto investigativo grupos culturais e de pessoas. Sua busca envolveu estudos e reflexões sobre variadas circunstâncias do desenvolvimento humano e da aprendizagem.

Há, portanto, nesse foco de análise, Vygotsky (1984), em suas pesquisas empíricas e científicas não dissociou a aprendizagem do desenvolvimento, entendendo que as crianças, desde sua vida intrauterina, trazem em si formas de aprendizados que se desenvolverão no âmbito social, uma vez que o aprendizado é a chave do florescer de processos internalizados do desenvolvimento. Este fator é que torna essencial a interação do indivíduo com o outro, pois o processo se desenvolve na convivência processos.

Os estudos de Vygotsky (1984), levam a compreender que, à medida que o sujeito convive com um meio social assimila a cultura daquele ambiente e, quando passa a conviver em outra comunidade, assimila uma nova aprendizagem e transforma o seu desenvolvimento interno. É caso de conviver numa sociedade que pratica determinado idioma e aprendê-lo, ocorrendo o mesmo, quando se muda para outra localidade, cujo idioma é diferente. Isto comprova, que a aprendizagem é o caminho do desenvolvimento do homem, através de convivência com o outro, uma troca social que foi cerne dos estudos de Vygotsky sobre relacionamentos interpessoais (um conceito que ele denominou de Zona do Desenvolvimento Proximal).

Nesse propósito, classificou o desenvolvimento humano em níveis, denominando o primeiro de “desenvolvimento real”, ações que as crianças são capazes de realizar de forma

Cadernos da Fucamp, v.21, n.53, p.86-99

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

independente, sem intervenções ou mediações dos adultos que Vygotsky (1984), aponta como processo de desenvolvimento consolidado ou consistente. O segundo nível é o desenvolvimento potencial, ações infantis que necessitam da mediação de adultos que, por sua vez, altera as ações individuais. Essa interação da criança e do adulto é denominada por Vygotsky de Zona de Desenvolvimento Potencial ou proximal, isto é, “[...] a Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, presentemente, em estado embrionário” (VYGOTSKY. 1984 p. 97).

Procedendo a uma análise, a Zona de Desenvolvimento Proximal é caminho que deverá ser percorrido pelo sujeito, a fim de desenvolver seus potenciais em fase de maturação (desenvolvimento potencial), para se consolidarem no futuro como desenvolvimento real. Para tanto, a interação social é essencial, momentos em que os indivíduos constroem suas funções psicológicas através do ato de pensar, experienciar, realizar trocas e transformarem sua realidade, alcançando um nível de maturidade.

Em estudos desse contexto de desenvolvimento infantil, Vygotsky (1984), aprofundou-se nos processos de construção de funções psicológicas superiores dos indivíduos, concluindo que o lúdico possui um papel essencial nesse processo, através de brincadeiras, jogos e fantasias na constituição do sujeito. Nessa perspectiva, as instituições de Educação Infantil são o *locus* de encontro entre diversas crianças e adultos para as trocas e apropriação de saberes e devem, portanto, enfatizar as atividades intermediadas por educadores, para que o desenvolvimento proximal ocorra. As crianças poderão assim desenvolver a sua compreensão de mundo.

Dessa forma, atividades lúdicas como jogos, brinquedos e diversas outras dinâmicas, devem ser uma parte do cotidiano das pessoas, pois são atos praticados socialmente desde os primórdios da história do homem. Segundo Santos (2010, p.11), toda pessoa “[...] sabe o que é brincar, como se brinca e por que se brinca, ” embora o lúdico seja entendido em diversos momentos como lazer infantil, crença que talvez tenha gerado um preconceito estabelecido como cultura, ou seja, o ato de brincar é apenas para crianças.

Todavia, a ludicidade faz parte da vida humana em qualquer faixa etária e diferentes contextos, mas sempre contribui com o desenvolvimento e a aprendizagem das pessoas. Diante do exposto, reiteramos a importância de métodos lúdicos – ludoeducação – em salas de aulas como estratégias didático-educativas. As atividades pedagógicas que incluem a

ludicidade motivam os educandos e devem fazer arte de planejamentos de aulas para a construção do conhecimento (SANTOS 2010).

Partindo do pressuposto de teóricos que discutem a temática, relacionaram o ludismo com a aprendizagem escolar, entre eles, Huizinga (1990), que aponta o jogo e sua relevância na educação escolar. Este teórico aprofundou seus estudos sobre os jogos em diferentes idiomas como o mandarim, grego, alemão, holandês, hebraico, japonês, latim, inglês, entre outros, verificando que o termo “jogo” é semelhante a “jeu” (em francês), ou *giocio* (em italiano), ou ainda “juico” em espanhol. Porém a etimologia da palavra é do latim “*jocus*”, que se traduz originalmente como o ato de gracejar ou troçar, existindo uma clara relação com o “brincar”. É considerado um divertimento que transforma e encanta o ambiente, onde se reúnem pessoas, sendo igualmente interpretado como a ação ou atividade, cuja finalidade seja proporcionar prazer aos participantes.

Frente a essa constatação, dentre eles Maria Montessori (1870-1952), teve grande participação no contexto das brincadeiras e sua importância pedagógica com seus estudos avançados sobre Educação Infantil e Célestin Freinet (1896-1966), um renovador das práticas pedagógicas em seu tempo, afirmava que a educação deveria se expandir para além das alas de aula, para que a criança se integrasse na vida social. Neste sentido, ele defendia realização de jogos, trabalhos manuais, desenho livre, tendo como cerne educacional a relação da atividade com o lúdico.

Segundo Oliveira (2010), cita as proposições de Freinet nas práticas didático-pedagógicas ativas e motivadoras. Seus princípios organizam-se no entorno de um eixo composto de técnicas metodológicas contendo o desenho livre, correspondência interescolar, aulas-passeio, texto livre, jornal escolar e o livro da vida. Também, se inclui oficinas de atividades manuais, intelectuais, a organização de cooperativas escolares entre outras ações educativas.

Para Barros (2017), cita Melo (2007), e suas contribuições expressivas sobre uma educação humanizadora, ressaltando que esta forma educacional proporciona às crianças “[...] possibilidades de explorar, experimentar, imaginar, se expressar e ressignificar conceitos da própria vida. ” Segundo o autor, quando falamos sobre educação humanizadora, “[...] referimo-nos àquela que cria condições para que os educandos possam desenvolver suas potencialidades por meio da apropriação dos bens materiais e não materiais produzidos pelo homem ao longo da história. ” (BARROS, 2017, p. 659).

#### **4. Considerações finais**

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

Este estudo nos levou a compreender que cada criança necessita de espaços de descobertas, para que percebam o mundo através de atividades lúdicas, sejam jogos ou brincadeiras. Os jogos sugerem o senso ético de respeito ao próximo e às regras que os constituem. As brincadeiras permitem o sentido de liberdade que em si é espaço aberto para o prazer, para a imaginação, criatividade, expressando suas fantasias, emoções, experiências, desejos, adentrando a realidade em que vivem, aprendendo a distinção entre o imaginário e o real.

Aos educadores cabe a responsabilidade de valorização das atividades lúdicas na Educação Infantil, compreendendo que as crianças internalizam diferentes situações permeando as que vivenciam. Há educadores que encontram dificuldades em desenvolver conteúdos didáticos com os educandos por falta de motivação. Porém, se reestruturarem suas aulas inserindo brincadeiras didático-pedagógicas, descobrirá como as crianças ultrapassam os limites propostos tradicionalmente por métodos de computação, ou do usual lápis e papel.

Na conclusão deste estudo, podemos apontar a importância da ludicidade na Educação Infantil como ferramenta pedagógica de resultados, que correspondem às nossas expectativas como professores, às dos pais que esperam ver a evolução dos filhos no contexto escolar e social, e das próprias crianças em colher os frutos de seu empenho na aprendizagem. O lúdico dá voz à criança em suas iniciativas e decisões, contribuindo para que se tornem sujeitos sociais autônomos, cidadãos com capacidade crítica na leitura da realidade em que viverem.

### Referências

AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas?** Literatura infantil e prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

ALMEIDA, G.P. **Teoria e prática em psicomotricidade:** jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2008.

ALMEIDA, M.T.P. **Os jogos tradicionais infantis em brinquedotecas cubanas e brasileiras.** São Paulo: USP, 2000.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.** 15 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BARROS, F. C. O. M. A Teoria Histórico-Cultural e os pressupostos metodológicos de Celestin B. Freinet na Educação Infantil. 2017. Disponível em: <<http://www.file:///D:/Downloads/9670-26563-1-PB.pdf>> Acesso em: 12 de mar. 2022.

SANTOS, A. O.; SARAMAGO, G. S.; OLIVEIRA, C. R.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

DEL PRIORE, M. **História das crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2009.

DEMO, P. **Introdução ao ensino da metodologia da ciência**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2000.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. Álvaro Cabral (Trad), São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. In: **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**. Vol. 1 n.4 – jan.-mar. /2004.

KISHIMOTO, T. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001.

LEONTIEV, A, N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In. VYGOTSKY. L. S; LEONTIEV. A; LURIA, A, R. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988.

MALUF, A.C.M. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis RJ: Vozes, 2003.

MACHADO, M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e Materiais**. 7. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

MELLO, S. A. **Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural**. Perspectiva, Florianópolis, v. 25, n. 1, jan. /jun., 2007.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

OLIVEIRA, V. B. (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

PATURY, F. M.; CARDOSO, M.C. **Ludicidade na Formação do Professor: Um Olhar Atentivo**. Anais da Semana de Pedagogia da UESB: Memórias de um percurso formativo, 2012. Disponível em:<<http://www.uesb.br/eventos...>> Acesso em: 20 de jun. 2022.

RIZZI, L.; HAYDT, R.C. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. Subsídios Práticos para o Trabalho na Pré-escola e nas Séries Iniciais do 1º grau. São Paulo: Ática, 1998.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

USOVA, A. P. **El papel Del juego en La educación de los niños**. Ciudad de la Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1979.

## A LUDICIDADE: OBJETOS, SIGNIFICADOS E DESENVOLVIMENTO

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento psicológico na infância**. Cláudia Berliner (Trad.) São Paulo: Martins Fontes, 1998.

UNICEF. **A Convenção sobre os Direitos da Criança**. Adaptado pela Assembleia Geral nas Nações Unidas em 20 de novembro de 1989 e ratificada por Portugal em 21 de setembro de 1990. Disponível em: <[http://www.unicef.pt/docs/pdf\\_publicacoes....](http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes....)> Acesso em: 10 de jul. 2022.